

<p style="text-align: center;"><b>PADDE</b></p> <p style="text-align: center;">PLANO DE AÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DIGITAL DA ESCOLA</p> <p style="text-align: center;"><b>RELATÓRIO</b></p> <p style="text-align: center;">- 2021-2023 -</p>
--

*Um plano de ação amigável que não crie ruturas, mas que potencie as práticas dos professores e alunos e promova a interação com a comunidade*

## 1. Avaliação do plano

A avaliação do impacto do PADDE nos intervenientes diretos - alunos, professores e dirigentes -, foi realizada através da reaplicação da 'Selfie', com os ajustamentos a seguir referidos:

- ✓ Procedeu-se à adaptação da 'Selfie', considerando apenas os itens críticos (abaixo de score 3) e que serviram de referência à conceção do PADDE. Tal facto decorre do interesse em perceber o impacto do PADDE nos aspetos que estiveram na sua base.
- ✓ Como meio de aplicação, recorreu-se ao suporte 'Forms', enviado a todos os professores, dirigentes e alunos do 3º ciclo e do ensino secundário.

Dos resultados, apresentados em anexo, importa salientar:

- ✓ Baixa incidência de respondentes, junto dos alunos, não obstante ter-se criado dois momentos de aplicação, sendo solicitada a aplicação em sala de aula, pelo DT, no segundo momento;
- ✓ Melhoria na generalidade dos aspetos críticos que estiveram na origem do PADDE, nos alunos, professores e dirigentes;
- ✓ Mudança relevante nos 'Dirigentes', no sentido favorável da apreciação nos diferentes domínios, exceção feita para o item '*Trazer o próprio dispositivo*', para o qual se regista uma apreciação mais crítica. Os domínios com alterações mais substanciais (alteração relevante em todos, ou na maioria dos itens) foram:
  - A: Liderança
  - B: Colaboração e trabalho em rede
  - C: Infraestruturas e equipamentos
  - G: Práticas de avaliação

- 
- ✓ Nos 'Professores', apesar de uma opinião mais favorável na generalidade dos itens, esta alteração apresenta-se com menor expressão que a registada nos 'Dirigentes'. Registaram maiores níveis de alteração no conjunto dos itens, os seguintes domínios:

- A: Liderança
- B: Colaboração e trabalho em rede
- F: Pedagogia - aplicação em sala de aula
- G: Práticas de avaliação

## 2. Desenvolvimento

A implementação do plano implicou decorreu globalmente como previsto, implicando, contudo a algumas opções estratégicas com repercussão no ajustamento pontual de algumas ações/medidas e consequentemente, nas evidências/resultados.

### 2.1. Estratégia

- ✓ Priorização dos procedimentos de gestão, utilização e divulgação da informação avaliativa dos alunos em detrimento da exploração dos procedimentos de ensino centrados nos recursos digitais.
- ✓ Valorização da disponibilização da informação no INOVAR, utilizando o potencial desta plataforma no processo de disponibilização e gestão da informação avaliativa.
- ✓ Exploração dos procedimentos de utilização da informação avaliativa no INOVAR junto de uma turma, orientando e promovendo o recurso a esta plataforma.
- ✓ Desenvolvimento dos procedimentos de utilização da informação avaliativa no INOVAR numa amostra de professores aplicadores, recorrendo-se aos que evidenciavam maior abertura à inovação/alteração das suas práticas e que evidenciavam facilidade na utilização de meios informáticos.

### 2.2. Evidências

- ✓ Como consta do plano de monitorização divulgado no 'Padlet', o nível de concretização das ações/medidas previstas foi: na dimensão 'Pedagógica' das 10 ações previstas não se iniciaram 2; na dimensão 'Organizacional', das 4 ações não se realizou 1 e na dimensão 'Tecnológica e digital' as 2 ações previstas foram concretizadas.
- ✓ A não realização e o ajustamento de algumas das ações resultou, por um lado, da priorização do processo de gestão e divulgação da informação avaliativa dos alunos, por outro lado optou-se pela implementação progressiva e cautelosa da informação avaliativa, quer pela novidade que o mesmo representa junto dos professores, como pelo carácter sensível desta informação junto dos EE/alunos.

### 2.3. Constrangimentos

- ✓ Nível de competências digitais comprometedores, apesar da formação na Plataforma INOVAR, aquando da abertura do ano letivo.

- 
- ✓ Comprometimento com a mudança, quer pela resistência à mudança dos professores que à priori menos aderem a novas páticas, quer na criação de rotinas, por parte dos professores que mais aderem.
  - ✓ Limitações da plataforma INOVAR, quanto ao tratamento de dados e da informação disponibilizada.
  - ✓ Resistência para a adoção de procedimentos de ensino centrado na exploração de recursos informáticos.

#### 2.4. Benefícios

- ✓ Aproveitamento do trabalho desenvolvido.
- ✓ Disponibilização de informação avaliativa, ao EE/alunos, em tempo real.
- ✓ Desenvolvimento de suportes de monitorização da avaliação dos alunos como recurso de gestão para professores e grupos disciplinares.

#### 3. Desafios

A continuidade deste processo de transição e desenvolvimento digital, implicará desejavelmente que se proceda às seguintes intervenções.

- ✓ Formalizar momentos de partilha de recursos de ensino desenvolvidos pelos professores:
  - Ao nível do grupo disciplinar;
  - Ao nível da escola.
- ✓ Formalizar momentos de partilha de recursos de avaliação desenvolvidos pelos professores:
  - Ao nível do grupo disciplinar;
  - Ao nível da escola.
- ✓ Valorizar procedimentos de ensino centrados nos meios digitais.
- ✓ Enquadrar o processo de digitalização:
  - Acompanhando/orientando a utilização dos recursos disponibilizados;
  - Criar guião de desmaterialização.

-----Fim do relatório -----

**RESULTADOS SELFIE - adaptada (jun 2023)**

**ALUNOS**

- Subida relevante ( $\geq 1$ )
- Subida pouco relevante ( $\geq 0,1$ )
- Manutenção
- Descida

Respostas	População	Incidência
77	500	15%

Dominio	Item	Aplicação Maio/2023	Aplicação jul/2021	Media de alteração
<b>A: Liderança</b>				
A.2	Desenvolvimento da estratégia com os professores			
A.4	Tempo para explorar o ensino digital			0,0
A.5	Regras sobre direitos de autor (copyright) e licenciamento			
<b>B: Colaboração e trabalho em rede</b>				
B.1	Análise dos progressos			
B.2	Debate sobre a utilização de tecnologias	3,73	3,1	0,63 0,2
B.3	Parcerias			
<b>C: Infraestruturas e equipamentos</b>				
C.13	Trazer o próprio dispositivo	3,92	3,2	0,72
C.16	Bibliotecas/repositórios online	3,72	3,4	0,32 0,4
C.17	Bases de dados de prestadores de formação	3,32	3,2	0,12
<b>D: Desenvolvimento profissional contínuo</b>				
D.1	Necessidades de DPC	3,08	2,9	0,18
D.3	Partilha de experiências	3,28	2,8	0,48 0,4
D.4	Oportunidades de DPC	3,53	3	0,53
<b>E: Pedagogia - apoios e recursos</b>				
E.1	Recursos educativos online			
E.2	Criação de recursos digitais			0,0
E.3	Utilização de ambientes de aprendizagem virtuais			
<b>F: Pedagogia - aplicação em sala de aula</b>				
F.1	Adaptação às necessidades dos alunos	3,8	3,2	0,6
F.3	Promoção da criatividade			0,2
F.6	Projetos transdisciplinares			
<b>G: Práticas de avaliação</b>				
G.5	Autorreflexão sobre a aprendizagem			
G.7	Feedback aos outros alunos			0,0
G.9	Documentação da aprendizagem			
<b>H: Competências digitais dos alunos</b>				
H.5	Controlo da qualidade das informações	3,62	3,3	0,32
H.7	Dar crédito ao trabalho dos outros			0,3
H.12	Aptidões digitais em várias disciplinas	3,74	3,2	0,54

**RESULTADOS SELFIE - adaptada (jun 2023)**

**PROFESSORES**

- Subida relevante ( $\geq 1$ )
- Subida pouco relevante ( $\geq 0,1$ )
- Manutenção
- Descida

Respostas	População	Incidência
66	120	55%

Dominio	Item	Aplicação Maio/2023	Aplicação jul/2021		Media de alteração
<b>A: Liderança</b>					
A.2	Desenvolvimento da estratégia com os professores	3,89	3		0,89
A.4	Tempo para explorar o ensino digital	3,2	2,7		0,5
A.5	Regras sobre direitos de autor (copyright) e licenciamento	3,83	3		0,83
<b>B: Colaboração e trabalho em rede</b>					
B.1	Análise dos progressos	3,77	3,2		0,57
B.2	Debate sobre a utilização de tecnologias	3,45	2,9		0,55
B.3	Parcerias	4,09	3		1,09
<b>C: Infraestruturas e equipamentos</b>					
C.13	Trazer o próprio dispositivo	2,97	2,7		0,27
C.16	Bibliotecas/repositórios online	3,86	3,7		0,16
C.17	Bases de dados de prestadores de formação	3,95	3		0,95
<b>D: Desenvolvimento profissional contínuo</b>					
D.1	Necessidades de DPC	3,2	2,8		0,4
D.3	Partilha de experiências	3,42	2,8		0,62
D.4	Oportunidades de DPC	3,77	3,3		0,47
<b>E: Pedagogia - apoios e recursos</b>					
E.1	Recursos educativos online	4,76	4,2		0,56
E.2	Criação de recursos digitais	4,33	3,7		0,63
E.3	Utilização de ambientes de aprendizagem virtuais	4,14	3,6		0,54
<b>F: Pedagogia - aplicação em sala de aula</b>					
F.1	Adaptação às necessidades dos alunos	4,29	3,7		0,59
F.3	Promoção da criatividade	4,37	3,6		0,77
F.6	Projetos transdisciplinares	3,84	3,1		0,74
<b>G: Práticas de avaliação</b>					
G.5	Autorreflexão sobre a aprendizagem	3,8	3,2		0,6
G.7	Feedback aos outros alunos	3,52	2,9		0,62
G.9	Documentação da aprendizagem	4,14	3,3		0,84
<b>H: Competências digitais dos alunos</b>					
H.5	Controlo da qualidade das informações	3,58	3		0,58
H.7	Dar crédito ao trabalho dos outros	3,39	3		0,39
H.12	Aptidões digitais em várias disciplinas	3,56	3		0,56

**RESULTADOS SELFIE - adaptada (jun 2023)**

**DIRIGENTES**

- Subida relevante ( $\geq 1$ )
- Subida pouco relevante ( $\geq 0,1$ )
- Manutenção
- Descida

Respostas	População	Incidência
11	18	61%

Dominio	Item	Aplicação Maio/2023	Aplicação jul/2021		Media de alteração
<b>A: Liderança</b>					
A.2	Desenvolvimento da estratégia com os professores	4,64	2,7		1,94
A.4	Tempo para explorar o ensino digital	3,91	2,4		1,51
A.5	Regras sobre direitos de autor (copyright) e licenciamento	3,82	2,9		0,92
<b>B: Colaboração e trabalho em rede</b>					
B.1	Análise dos progressos	4,18	2,9		1,28
B.2	Debate sobre a utilização de tecnologias	3,36	3,1		0,26
B.3	Parcerias	4,36	3,2		1,16
<b>C: Infraestruturas e equipamentos</b>					
C.13	Trazer o próprio dispositivo	3	3,1		-0,1
C.16	Bibliotecas/repositórios online	4,64	3,3		1,34
C.17	Bases de dados de prestadores de formação	3,73	2		1,73
<b>D: Desenvolvimento profissional contínuo</b>					
D.1	Necessidades de DPC	2,91	2,9		0,01
D.3	Partilha de experiências	3,36	2,9		0,46
D.4	Oportunidades de DPC	3,82	2,8		1,02
<b>E: Pedagogia - apoios e recursos</b>					
E.1	Recursos educativos online	4,55	4,2		0,35
E.2	Criação de recursos digitais	4,27	3,7		0,57
E.3	Utilização de ambientes de aprendizagem virtuais	4,09	3,9		0,19
<b>F: Pedagogia - aplicação em sala de aula</b>					
F.1	Adaptação às necessidades dos alunos	3,45	3,4		0,05
F.3	Promoção da criatividade	3,55	3,1		0,45
F.6	Projetos transdisciplinares	4	3,1		0,9
<b>G: Práticas de avaliação</b>					
G.5	Autorreflexão sobre a aprendizagem	3,91	2,8		1,11
G.7	Feedback aos outros alunos	3,55	2,6		0,95
G.9	Documentação da aprendizagem	4,45	2,9		1,55
<b>H: Competências digitais dos alunos</b>					
H.5	Controlo da qualidade das informações	3,64	3,3		0,34
H.7	Dar crédito ao trabalho dos outros	3,55	3,2		0,35
H.12	Aptidões digitais em várias disciplinas	3,45	3,4		0,05